東京魔人學園剣風帖

真神學園

PlayStation

Asmik Ace Entertainment Inc.

―ごあいさつ―

このたびは、アスミック・エース エンタテインメントのプレイステーション用CD-ROM「東京魔人学園剣風帖」をお買い上げいただきありがとうございます。
ご使用の前にこの解説書をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。
なお、商品の企画・生産には万全の注意を払っておりますが、万一誤作動等を起こすような場合は、恐れ入りますが下記までご一報ください。
内容・攻略等に関するお問い合わせには、お答えできませんのでご了承ください。





TOKYO
MA-JIN
HIGH SCHOOL

Asmik Ace Entertainment Inc.
アスミック・エース エンタテインメント株式会社

For Japan Only | プレイヤー 1人 | メモリーカード 3・13ブロック | アナログコントローラ対応（振動のみ）

SLPS 01432～3

東京魔人

CONTENTS





桜井小蒔
KOMAKI SAKURAI

●3月20日 A型
ショートカットでボーイッシュ。弓道部の部長で明るく元気。美里の親友。

美里葵
AOI MISATO

●9月20日 B型
クラス委員で生徒会長。男子のマドンナ的存在。おしとやかで優しいが内には不思議な力を秘めている。

蓬莱寺京一
KYOUICHI HOURAIJI

●1月24日 B型
剣道部の主将で、いつも袋に入れた木刀を持ち歩いている。性格は軽いが、腕は立つ。

陽と陰のジュヴナイル

一九九八年東京。新宿の真神(まがみ)学園に一人の転校生がやって来た。
そして、時を同じくして真神学園内外で怪事件が続々と発生する。
正体不明の力を得た四人の同級生たちとともに、主人公は争いに巻き込まれていく……

主人公

緋勇龍麻
TATSUMA HIYU

●○月×日△型
主人公の名前、生年月日、血液型はスタート直後の自己紹介イベントで設定できます。
生年月日や血液型によって、各キャラクターとの相性が書中書作化します。

風水

中国古来より伝わる地相占術。
陰陽五行(木・火・土・金・水)により
地相と方位を占い、相性相克の相により吉凶を観る。
その源泉は《気》の流れ一龍脈と呼ばれ、
龍脈の流れが集まる場所は龍穴と呼ばれた。
そしてその龍脈を制した者は、
陽と陰から成る太極を知り、
森羅万象を司る事ができると伝われた……

醍醐雄矢
YUYA DAIGO

●4月23日A型
巨漢のレスリング部主将。真神の番長的存在で、
責任感が強い。京一とは仲がいい。



■3つのモードが交互に登場します

このゲームには大きく分けて3種類のモードがあります。物語が進むアドベンチャー部。敵との戦闘が繰り広げられるシミュレーション部。そして、戦闘準備やセーブ、ロードなどを行うインターバルです。ここでは各モードを簡単に紹介していきましょう。

INTERVAL インターバル

[システム設定や戦闘の準備です]

アドベンチャー部からシミュレーション部へ移る時や、アドベンチャー部の話が変わる時にはインターバルがあります。戦闘前のインターバルでは戦闘に参加するキャラクターを決められます。また、アドベンチャー部の話の間のインターバルでは、仲間に行動予定の指示が出せます。どちらの場合でも、セーブとロードはできます。

●ゲームのはじめかた／終わりかた

最初から始める場合には、3ブロック以上の空きブロックがあるメモリーカードを差込口1に差しておいてから電源を入れてください。セーブデータのある場合にも、電源を入れる前にデータの入ったメモリーカードを差込口1に差しておいてください。ゲームを終わる場合はセーブ、ロードの最中でないことを確認してから電源を切ってください。

●データのセーブ／ロード

メモリーカードを差込口1に差した状態で、インターバル画面のメニューから「セーブ」または「ロード」を選んで行います。ひとつのメモリーカードに最大6つ（1つのセーブデータにつき2ブロック必要）のデータがセーブできます。ゲームを最初にセーブしたときに「システムファイル（1ブロック）」が作成されます。これはゲームを正常に作動させるための重要なファイルですので削除しないで下さい。



↑セーブ画面で■ボタンを押すとセーブデータの確認ができます

●ディスクの入れ替えについて

このゲームは2枚のディスクを使います。メッセージが表示されたら、電源を入れたままディスクホルダーを開いてディスクを入れ替えてください。なお、ディスクの入れ替え後はリセットボタンを押さず、画面表示が現われるまでしばらくお待ちください。



ADVENTURE
アドベンチャー部
[物語が進行します]

主人公を中心に様々な登場人物が現われて、ストーリーが展開していくのがアドベンチャー部です。途中には「感情入力ウインドウ」が現われて、プレイヤーの判断が求められます。感情コマンドは8種類（＋無視）ありますので、主人公の気持ちに合ったものを選んでください。この時の対応で相手に好感を持たせれば、新たな仲間を作ることもできるでしょう。



↑詳しくは8ページで説明します

SIMULATION
シミュレーション部
[敵との戦闘です]

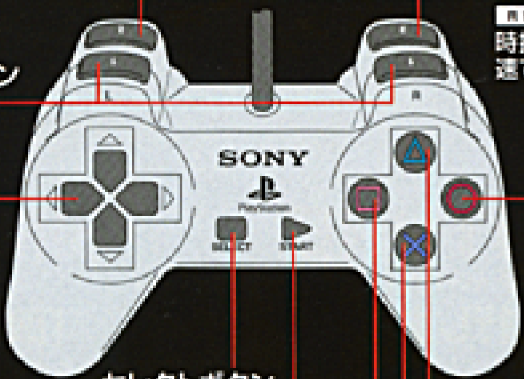
主人公や味方キャラクターを操作して敵と戦います。決められた勝利条件をクリアすればプレイヤー側の勝利です。戦闘はターンごとに行われ、味方の行動→敵の行動→味方の行動→……といったように、交互にキャラクターを操作します。それぞれのキャラクターは「行動力」がある限り移動や攻撃ができるので、ひとりのキャラクターで多人数を倒すことが可能です。



↑詳しくは10ページで説明します

■アドベンチャー部の基本操作

●コントローラ



R1 ボタン L1 ボタン
メッセージを送ります。

R2 ボタン L2 ボタン
R1 ボタン、L1 ボタンと同時押しするとメッセージを高速で送ります。

方向キー　上下左右
感情入力の「悩」「冷」「恐」「怒」を選ぶ時に使います。行動選択メニューが表示された場合にメニューバーを動かします。

○ボタン
感情入力の「友」を選ぶ時に使います。行動選択メニューの決定にも使います。

セレクトボタン
［SELECT］

スタートボタン
［START］

△ボタン

□ボタン

×ボタン
感情入力の「愛」「喜」「同」を選ぶ時に使います。

●アナログコントローラ（DUAL SHOCK）



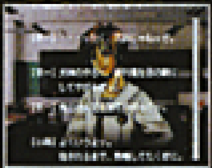
アナログモードスイッチ
［ANALOG］

LED

アナログコントローラ使用時の注意点（DUAL SHOCK）

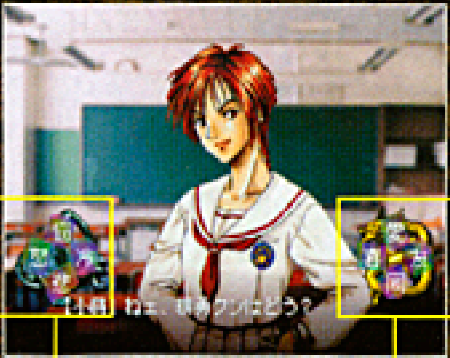
このゲームはアナログコントローラ（DUAL SHOCK）（以下、アナコン）の振動機能に対応しています。アナコンをお使いの場合は、コンフィグ設定（P.38）で振動を「あり」に設定することをお奨めします。なお、アナログスティックでの操作には対応していませんので、アナログモードスイッチでLEDを消した状態でお遊びください。

メッセージ操作について



●メッセージを進める● R1 ボタンまたは L1 ボタンで操作します。R2 ボタンまたは L2 ボタンと同時に押せば、メッセージが高速で送られます。また、△ボタンと R2 ボタンを同時に押せば、次にいずれかのボタンを押すまでメッセージが自動で送られます。

●メッセージを読み返す● セレクトボタンを押せばメッセージが読み返せます。方向キーの上下で画面がスクロールし、この時○ボタンを同時に押せば、高速でスクロールします。もう一度セレクトボタンを押せば元の状態に戻ります。



■感情入力ウインドウについて

物語の進行中、左の画面のようなウインドウが開くことがあります。画面の左下に表示される4つの感情は方向キー、右下に表示される感情は各ボタンに対応します。適切な感情を選んで対応するボタンを入力してください。

一定時間入力しないと、相手を無視したことになります。（スタートボタンを押すと時間が経過しなくても相手を無視することができます。）

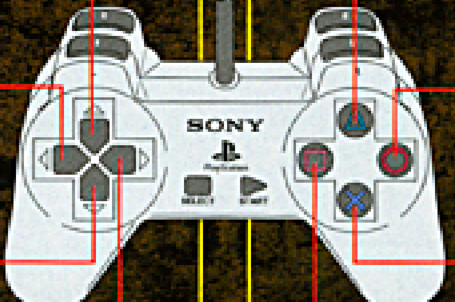
方向キーに対応しています

悩　悩む　返答につまる

怒　怒る　苛立つ　反対・否定

悲　悲しむ　同情　反対・否定

冷　冷たくする　反対・否定



各ボタンに対応しています

愛　愛情・愛する　賛成・肯定

友　友好・友情　賛成・肯定

同　同意　うなづく　賛成・肯定

喜　喜ぶ・嬉しい　賛成・肯定

■シミュレーション部の流れ

チームの編成



編成画面

戦闘に参加するキャラクターを選びます。状態の確認や、装備の変更もこの画面で行います。

詳しくは11ページを参照してください。

▼

戦闘開始



戦闘画面

敵と戦います。味方と敵の行動ターンが交互に繰り返され、勝利条件クリアを目指します。

詳しくは16ページを参照してください。

▼

味方の行動

勝利条件をクリアしていない

▼

ターン終了

▼

敵の行動

（→ 味方の行動へ戻る）

勝利条件をクリアしている

戦闘が終了して勝利ボーナスが手に入ります。なるべく早いターンで勝利条件をクリアすれば、勝利ボーナスが多額になります。



←勝利条件は戦闘画面で□ボタンを押せば確認できます。

■編成画面の見かたと操作



強制参加キャラクターが表示されます



その戦闘へ必ず参加させなくてはならない強制参加キャラクターが表示されます。強制参加キャラクターはチームから外せません。

●編成●では、強制参加キャラクター以外の参加、不参加を決めてください。



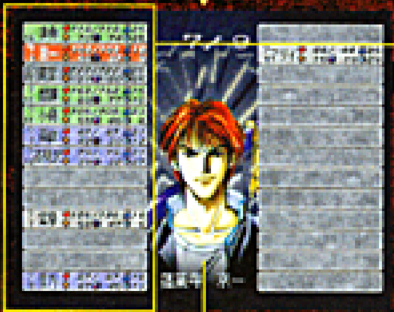
メニューを選択します

●編成●

「編成」にメニューバーを合わせて◎ボタンを選択すると、メニューバーがキャラクター名の一覧へ移動します。

●状態● ➔12ページで説明します

●戻る● ➔6ページ、32ページで説明します



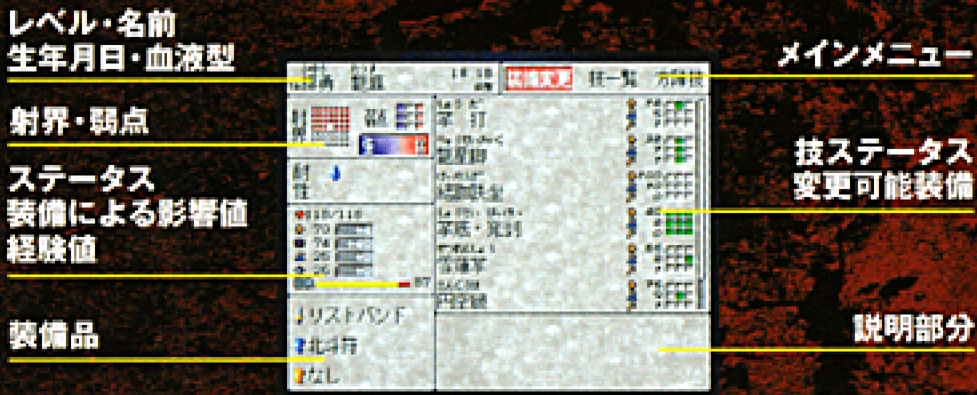
メニューバーが示すキャラクターのフルネームとグラフィックが表示されます

キャラクターを選びます

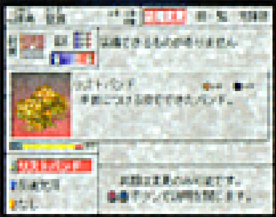
戦闘に参加させたいキャラクターの名前にメニューバーを合わせて◎ボタンで選択します。名前が緑色で表示されているキャラクターは強制参加、青く表示されているキャラクターが参加、薄いグレーで表示されているキャラクターは不参加です。ストーリーの流れからその戦闘に参加できない参加不可のキャラクター（濃いグレーで表示）は、◎ボタンを押しても選択できません。

編成が完了したら●戻る●➔●戦闘開始●で戦闘画面へ進みましょう。

■状態画面の見かたと操作



●装備変更

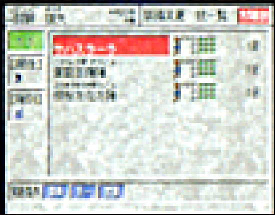


ボタンで装備品の説明が確認できます

キャラクターの装備を変更します。変更したい装備にメニューバーを合わせて○ボタンを押して、変更可能装備から装備品を選択してください。

➔詳しくは36ページ参照

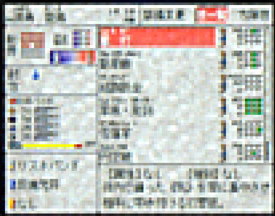
●方陣技



全キャラクターを対象にマスターした方陣技の一覧を表示します。方陣技とは数人で力を合わせて行う強力な攻撃です。

➔詳しくは26ページ参照

●技一覧

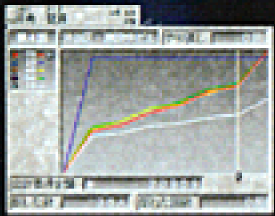


ボタンで技の使用回数が確認できます

キャラクターがマスターしている技の一覧です。レベルアップしていくと、新たな技を覚えていきます。

➔詳しくは20ページ参照

セレクトボタン

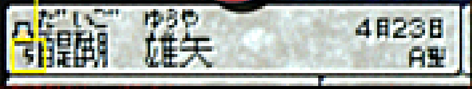


成長過程グラフ

キャラクターが持つ各パラメータの成長が折れ線グラフで表示されます。方向キーの上下で優先表示パラメータの切り替え、方向キー左右で話数の確認ができます。

■パラメータ一覧

1



レベル
キャラクターの成長度です。レベルが高くなるとステータスが上昇します。

2



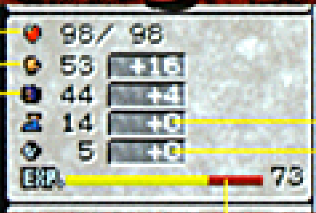
弱点
赤く表示されている部分に攻撃されるとダメージが大きくなり、青く表示されている部分に攻撃されるとダメージが少なくなります。技によって攻撃箇所が違いますので、弱点に攻撃されないように注意しましょう。



→詳しくは17ページ参照

射界
攻撃できる方向です。上がキャラクターの前方、下が後方を表します。前方にだけしか攻撃できないキャラクターもいるので確認しておきましょう。

3



生命力 HP／最大HP
攻撃されると減っていき、0になると戦闘不能になります。戦闘不能になると、主人公に対する好感度が下がります。

攻撃力
物理攻撃の威力に影響します。左がキャラクター自身の攻撃力、右側に装備品による影響値が表示されます。

行動力
移動、攻撃などで減っていき、0になるまで行動できます。左側がキャラクター自身の行動力、右側に装備品による影響値が表示されます。

→詳しくは14ページ参照

防御力
敵の攻撃を受けたときのダメージに影響します。左がキャラクター自身の防御力、右側に装備品による影響値が表示されます。

経験値
攻撃、回復などで貯まっていき、ゲージが一杯になるとレベルアップします。

精神力
術攻撃の威力と、敵から術攻撃を受けたときのダメージに影響します。左がキャラクター自身の精神力、右側に装備品による影響値が表示されます。

■行動力について



戦闘中にキャラクターが行える移動、攻撃、道具使用などの行動には、すべて行動力を使います。行動力がある限り、キャラクターは何度でも自由に行動できます。シミュレーション部分の核となる要素ですので、ここでまとめて説明しておきましょう。

戦闘画面（16ページ参照）では画面下部に残りの行動力が表示されます

■移動／向きの変更



移動に使う行動力は地形によって異なります。戦闘画面の右下に必要な行動力が表示されますので確認しましょう。向きの変更は横を向くごとに行動力2を使います。





←真後ろを向く場合は横を2回向くことになるので行動力4を使います。



■技を使う

戦闘中の攻撃や回復は技（20ページ参照）を使って行います。技ごとに決められた行動力が必要になります。それぞれの技に必要な行動力は技ウインドウで確認できます。



技ウインドウ（20ページ参照）で各技に必要な行動力が表示されます

方陣技（26ページ参照）**は行動力を使いません**

方陣技を使う場合には、行動力は必要ありません。
また、方陣技を使った後でも行動力を使って移動や攻撃ができます。

■道具を使う

戦闘中に手に入れたり、「寄り道」の如月骨董品店（35ページ参照）で購入した道具は行動力を使って使用できます。道具によって効果は異なりますが、行動力の消費量は一律5です。

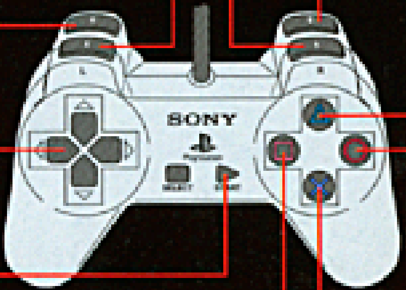


■戦闘画面の見かたと操作

戦闘中は右のような画面が表示されます。ここでは各部の示す意味とコントローラ操作について説明していきましょう。



■操作一覧



R1 ボタン　L1 ボタン
味方キャラクター間でカーソル移動を行います。

R2 ボタン
マップ上の障害物を透明化して影の部分を確認できます。

L2 ボタン
操作説明が表示されます。

△ボタン
コマンドメニュー（30ページ参照）を表示します。

方向キー　上下左右
カーソルを移動します。

○ボタン
カーソルがキャラクター上にあるときは行動メニュー、カーソルが地形上にあるときはコマンドメニューを表示します。メニューの決定にも使います。

スタートボタン
「ターン終了」を行います。

□ボタン
マップと勝利条件（10ページ参照）を確認できます。

×ボタン
メニューなどを閉じます。

■キャラクターウインドウ

攻撃に強い ⟷ 攻撃に弱い

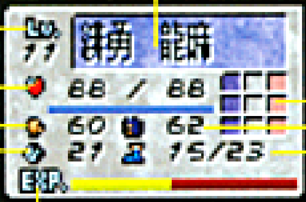


レベル
現在のレベルです。敵キャラクターはレベルアップしません。

キャラクター名

弱点
赤くなるほど攻撃に弱い部分で、青いところは攻撃に強い部分です。技によって攻撃される箇所が違いますので注意しましょう。

生命力
現在の生命力と最大生命力です。すぐ下にゲージで表示されます。



攻撃力
キャラクターの攻撃力が表示されます。装備による影響が加算されています。



↑技ウインドウなどで緑色に表示されるのが技の攻撃箇所です。

➔技の攻撃箇所は23ページ参照

精神力
キャラクターの精神力が表示されます。装備による影響が加算されています。

経験値
現在の経験値です。敵キャラクターは、倒したときに得られる経験値が表示されます。（倒したキャラクターとのレベルの差によって、若干変化します。）

防御力
キャラクターの防御力が表示されます。装備による影響が加算されています。

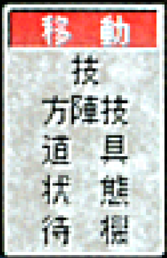


↑敵キャラクターはキャラクター名の部分が赤くなっています。表示内容は敵味方共通です。

行動力
キャラクターの現在の行動力と最大行動力が表示されます。装備による影響が加算されています。

➔詳しくは14ページ参照

■行動メニューについて



↑状況によって表示されない行動メニューもあります。

戦闘画面でキャラクターにカーソルを合わせて◎ボタンを押すと行動メニューが表示されます。移動、技など、各キャラクターの操作はすべて、この行動メニューから行います。メニューバーを方向キー上下で操作して、指示したい行動に合わせてから◎ボタンで決定してください。

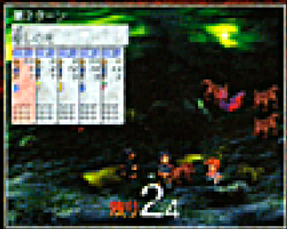




●移動

キャラクターの移動、向きの変更を行います。移動後に使える技も確認できます。

→詳しくは19ページ参照



●技

攻撃や回復のための技を使います。キャラクターごとに使える技は異なります。

→詳しくは20ページ参照



●方陣技

キャラクター数人で敵キャラクターを攻撃します。特定の組み合わせで使えます。

→詳しくは26ページ参照

●道具

道具袋にある道具を使います。道具の種類によって効果は違います。

→詳しくは24ページ参照

●状態

キャラクターの状態画面を表示します。

→詳しくは25ページ参照

●待機

行動を終えてその場に止まります。行動力が残っていれば再行動できます。

→詳しくは25ページ参照

■行動メニュー［移動］（使用行動力＝移動は地形による＋向きの変更は2）



移動後の使用可能技ウインドウ（青色表示＝使用可能な技／赤色表示＝使用不可の技）

緑色で表示される移動可能範囲内のいずれかに方向キーでカーソルを合わせて◎ボタンを押します。移動後は方向キーまたは L1 ボタン、R1 ボタンで向きを変更して◎ボタンで決定します。

敵キャラクターの仮操作について

戦闘画面上の敵キャラクターにカーソルを合わせて◎ボタンを押すと、敵の行動範囲や技の効果範囲を確認できます。実際に操作することはできません。



技効果確認機能について

「移動」の操作中に□ボタンを押すと技の効果範囲と効果値が確認できます。青く表示されるのが使用可能範囲、赤い表示は効果範囲です。キャラクターの上に効果値が表示されます。技ナンバーの右に技の属性・種別が表示されます。

□ボタンを押し続けると技効果確認

□ボタンを押しながら L2 ボタンまたは R2 ボタンで技切り替え

■行動メニュー［技］（使用行動力＝技による）



技ウインドウに使用可能な技が青、使用不可の技が赤で表示されます。使いたい技を選択すると戦闘画面上に使用可能範囲が青、効果範囲が赤で示されます。使用可能範囲内のいずれかにカーソルを合わせて◎ボタンで決定します。

敵の側面、背後から攻撃すると

正面から攻撃するよりも側面、側面よりも背後から攻撃した方がより大きなダメージを与えられます。

■技について



キャラクターごとに使える技は異なり、レベルアップすればさらに強力な技をマスターしていきます。

技ごとに属性、種別、攻撃箇所といった個別のパラメータがあるので、技の種類が増えたら、より効果的な技を使うように心がけましょう。

ここでは技に関する各パラメータの意味と影響を見ていきます。

■技ウインドウ



技ナンバー

技のナンバーです。キャラクターごとに決められています。

属性

技の属性です。命中後に敵に与える影響も分かります。

➔詳しくは21ページ参照

種別

技の種別です。見切り技では攻撃できません。

➔詳しくは22ページ参照

攻撃箇所

敵のどの部分を攻撃するか示します。

➔詳しくは23ページ参照

技の攻撃力

敵に与えるダメージ量、味方に与える回復量に影響します。

必要な行動力

その技を使うときに使用する行動力量です。

射程距離

技が使える範囲です。「3-5」などとなっている場合は3マス以上5マス以内の範囲に使えます。

■属性一覧

技によっては、特定の属性を持つものがあります。属性にはダメージ量に影響する属性（左下の7種）と命中後の状態に影響する属性（右下の15種）の2種類があります。ダメージ量に影響する属性は、技の使用前に与えるダメージ量が確認できますので、これを参照すれば影響が分かります。

■ ダメージ量に影響する属性 ■

アイコン	属性	効果
	火	主に水・凍結の耐性を持つものに有効
	水	主に火の耐性を持つものに有効
	凍結	主に火の耐性を持つものに有効
	雷	主に水の耐性を持つものに有効
	光	主に闇の耐性を持つものに有効
	闇	主に光の耐性を持つものに有効
	気	主に腐の者（ゾンビなど）に有効

■ 命中後の状態に影響する属性 ■

アイコン	属性	効果
	毒	敵を「毒」の状態にします
	石化	敵を「石化」の状態にします
	麻痺	敵を「麻痺」の状態にします
	睡眠	敵を「睡眠」の状態にします
	混乱	敵を「混乱」の状態にします
	魅了	敵を「魅了」の状態にします
	暗闇	敵を「暗闇」の状態にします
	呪詛	敵を「呪詛」の状態にします

アイコン	属性	効果
	吸収	生命力を吸い取って回復します
	羅刹	味方を「羅刹」の状態にします
	金剛	味方を「金剛」の状態にします
	孔雀	味方を「孔雀」の状態にします
	祝福	味方を「祝福」の状態にします
	回復	味方の生命力を回復します
	解呪	味方の状態不能を回復します

→キャラクターの状態に関しては28ページ参照

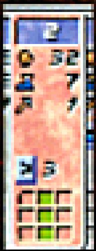
■種別一覧

技の種別には防御不可、吹き飛ばし、見切りの3種類があります。見切り技（技の選択画面で技ナンバーが赤く表示されている技）では攻撃できませんので注意してください。

アイコン	種別	効果
	防御不可	相手の強い部分、弱い部分を無視して、ダメージを与えます。
	吹き飛ばし	敵に命中すると敵を後方へ吹き飛ばします。アイコンの後ろにある数値が吹き飛ばす距離です。
	見切り	この技を持っていれば敵の攻撃をかわすことがあります。選んで使うことはできません。

■技の例

龍星脚



使用キャラクター

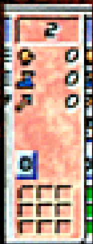
緋勇 龍麻

天を遮る星宿を目指し天昇する龍を模した蹴り上げ。



↑身体の中心を下から上へと蹴り上げます。吹き飛ばし3マスの属性を持ちます。

受け流し



使用キャラクター

蓬莱寺 京一

武器によって相手が繰り出す攻撃を刀で受け流す、見切り技。



↑見切り技なので攻撃に使うことはできません。敵の攻撃時に自動的に使われます。

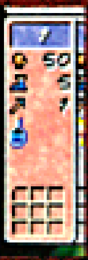
■攻撃箇所と敵の弱点



↑技の使用前画面で敵の弱点と技の攻撃箇所が確認できます。

技によって9ブロックに分かれたキャラクターの各部のうち、どの部分を攻撃するかが決められています。この攻撃箇所が敵の弱点と同じだった場合は、通常以上のダメージを与えます。攻撃箇所が2マス以上ある技は、いずれかが敵の弱点と重なっていれば、ダメージ量アップが期待できます。





癒しの光

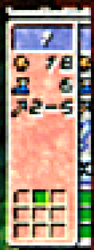
使用キャラクター

美里 葵

祈りを受けて現れた天使の羽から降り注ぐ聖なる光が傷を癒す。



↑回復の属性を持つ技です。
味方キャラクターの生命力を回復します。



立ち引き

使用キャラクター

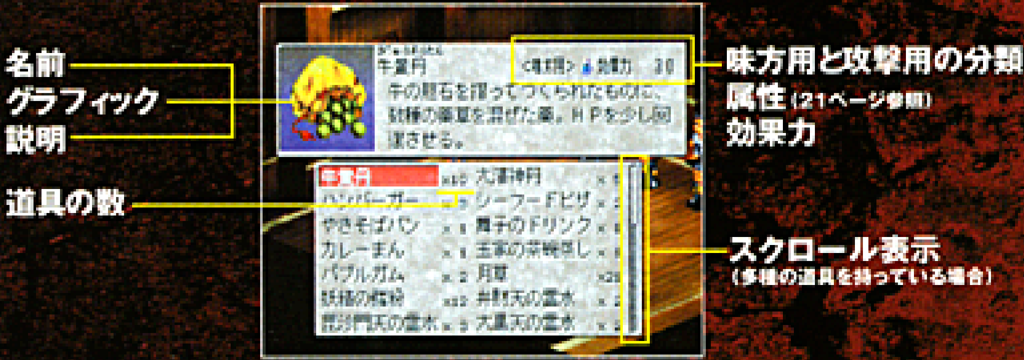
桜井 小蒔

矢を弓につがえて引き絞り、一気に放つ。基本的な射出。



↑射程距離が2マス以上の間接攻撃です。
敵の上部中央を攻撃します。

■行動メニュー[道具]（使用行動力＝5）





↑1キャラクターへ効果がある道具の効果範囲。

味方用の道具

生命力の回復や、能力マイナスの状態を回復する効果などがあります。使いたい道具を選んで、1キャラクター用なら効果範囲内の味方ひとりを、複数のキャラクター用なら効果を発生させる範囲を選択しましょう。使用者自身に使うこともできます。



↑複数のキャラクターへ効果がある道具の効果範囲。



↑1キャラクターへ効果がある道具の効果範囲。

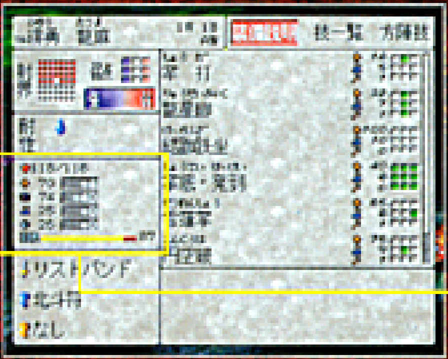
攻撃用の道具

敵にダメージを与えたり、能力マイナスの状態にする効果があります。使いたい道具を選んで、1キャラクター用なら効果範囲内の敵ひとりを、複数のキャラクター用なら効果を発生させる範囲を選択しましょう。



↑複数のキャラクターへ効果がある道具の効果範囲。

■行動メニュー[状態]（使用行動力=0）

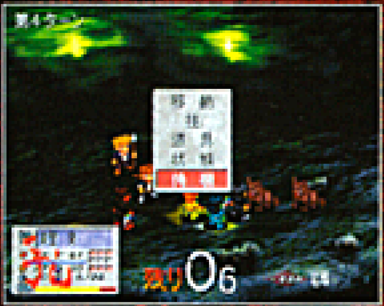


現時点のパラメータ

　指定したキャラクターの状態画面が表示されます。各パラメータはその時点での値になるので、生命力や行動力が減っているときは減少した数値で表示されます。方向キーで装備品にメニューバーを合わせ、○ボタンを押すと装備品の説明が確認できます。

→詳しくは12ページ参照

■行動メニュー[待機]（使用行動力=0）



　キャラクターの行動を終えて、その場で待機させます。いったん「待機」を選んでも、行動力が残っている場合には再行動させることもできます。

キャラクターの再行動について





味方の行動ターンでは、キャラクターを動かす順序が自由です。また、いったん「移動」や「技」を使ったキャラクターの行動力が残っていれば他キャラクターの行動後に再行動することもできます。

■方陣技について



方陣技とは、味方キャラクターが特定の組み合わせで使える共同攻撃です。

方陣技を使うには、敵キャラクターの前後左右4マス（5人以上の方陣技は斜め前、斜め後ろを含む敵の周囲8マス）のいずれかに、方陣技を使う組み合わせの味方キャラクターを全員配置しましょう。ただし、方陣技は1戦闘中に1回しか使用できません。

方陣技は行動力を使わない

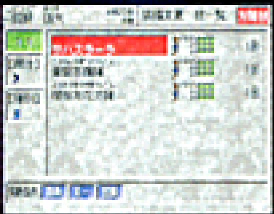
方陣技は通常の技と異なり、行動力をまったく使いません。
全員の行動力が0でも攻撃できます。

■方陣技の効果範囲



技によって効果範囲は異なりますが、効果範囲の中心は複数キャラクターで囲んでいる敵になります。縦横1方向にのみ効果範囲が広い方陣技は、コマンドを使用したキャラクターが基準になります。

■方陣技の攻撃箇所



方陣技は身体全体に攻撃を仕掛けます。どの部分が弱点であっても、一定以上のダメージを期待できるでしょう。

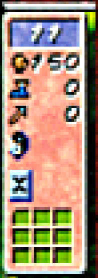
方陣技の探しかた

右ページで紹介した以外にも、様々な組み合わせの方陣技があります。ストーリーなどをよく考えて、仲の良さそうな組み合わせで敵の1キャラクターを囲んでみましょう。また、「寄り道」の「真神学園旧校舎」で条件を満たすと方陣技が見つかります。



→「真神学園旧校舎」は37ページ参照

■方陣技の例



サハスラーラ

●使用キャラクター●

緋勇 龍麻　蓬莱寺 京一

醍醐 雄矢

真神学園の男子生徒3人による方陣技です。
囲んだ敵を中心にして、広範囲へ攻撃します。



←京一と醍醐が登場して主人公とともに技を使います。



黄龍菩薩陣（こうりゅうぼさつじん）

●使用キャラクター●

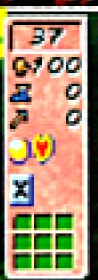
緋勇 龍麻

美里 葵

主人公と美里の方陣技です。囲んでいるキャラクターへ大ダメージを与えます。



←美里との連携で主人公の力が発揮されます。



楼桜友花方陣（ろうおうゆうかほうじん）

●使用キャラクター●

美里 葵

桜井 小蒔

真神学園の女性キャラクター2人による方陣技です。横方向に広く攻撃します。



←美里と小蒔の2人が登場して、複数の敵へ攻撃します。

■キャラクターの状態について



技、道具、装備の影響などによって、戦闘中のキャラクターの状態は変化します。能力アップの状態が4種類、能力ダウンの状態が8種類ありますので、それぞれの効果を確認しておきましょう。

状態が変化しているキャラクターは戦闘画面上の表示が異なります。

■能力アップの状態



●羅刹

攻撃力が3ターンの間上昇します。装備による場合は戦闘中ずっと効果があります。



●金剛

防御力が3ターンの間上昇します。装備による場合は戦闘中ずっと効果があります。



●孔雀

精神力が3ターンの間上昇します。装備による場合は戦闘中ずっと効果があります。



●祝福

3ターンの間、最大生命力の1/4がターンごとに回復します。装備による場合は戦闘中ずっと効果があります。

■能力ダウンの状態



●石化

数ターンの間行動不能になります。



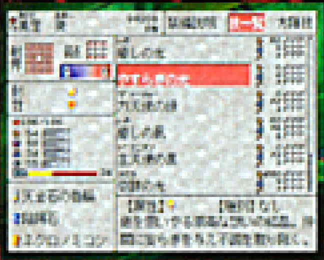
●呪咀

姿が変わり戦闘不能になります。移動、道具使用はできます。

アイコン	属性	効果
	毒	毎ターン生命力が約10減ります。
	麻痺	数ターンの間、行動不能になります。
	睡眠	行動不能になります。攻撃を受けると目を覚まします。

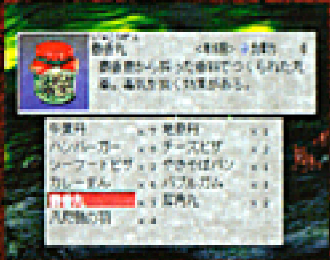
アイコン	属性	効果
	混乱	ランダムに移動します。
	魅了	術者に向かって移動します。
	暗闇	命中率が半減します。

■能力ダウンの状態を回復するには



●技で回復

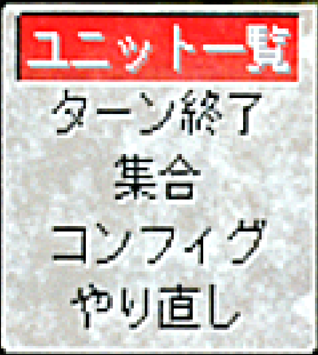
美里の「やすらぎの光」などの「解呪」属性がある技ですべての状態を回復できます。



●道具で回復

状態ごとに専門の道具を使うか、「少彦の酒」などの「解呪」属性がある道具で回復できます。

■コマンドメニューについて



戦闘画面で△ボタンを押すか、キャラクター以外の地形部分にカーソルを合わせて◎ボタンを押すとコマンドメニューが表示されます。方向キーでメニューバーを動かして、◎ボタンで選択してください。



●ユニット一覧

戦闘に参加しているすべてのキャラクターを表示します。各パラメータも一覧表示されます。

→詳しくは31ページ参照



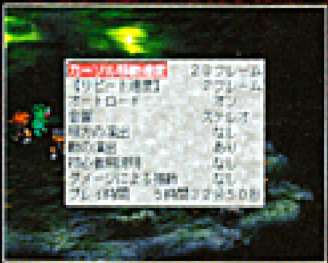
●ターン終了

味方の行動ターンを終わり、敵の行動ターンに移ります。ターン終了は、スタートボタンでも選べます。



●集合

戦闘画面上の1ヵ所を指定して、キャラクターを集めます。各キャラクターが自動で移動します。



●コンフィグ

操作に関する様々な項目を設定します。プレイ時間も確認できます。

→詳しくは38ページ参照



●やり直し

現在の戦闘を最初からやり直します。真神学園旧校舎（37ページ参照）はやり直しできません。

■コマンドメニュー[ユニット一覧]



キャラクターグラフィック

感情による
各パラメータへの影響率
上から 攻撃力
防御力
精神力
行動力

戦闘画面上の位置

表示中のパラメータ

各キャラクターの
パラメーター覧

操作説明

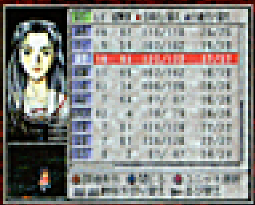
●感情による影響率について

影響率がプラスならば能力アップ、マイナスの場合は能力ダウンしています。この能力の増減にはアドベンチャー部の感情入力や行動選択が影響しています。ストーリーをよく考えて、適切な行動をとるようにしてください。

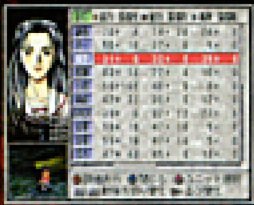


↑スタートからの様々な行動が影響率に反映されています。

●方向キー左右で表示パラメータ切り替え



↑レベル、経験値、生命力、行動力です。スタートボタンで並び替えの優先項目が設定できます。



↑攻撃力、防御力、精神力です。キャラクターの能力と装備の影響を区別して確認できます。

●L2ボタンまたはR2ボタンで敵味方切り替え



敵味方を合わせたリスト、敵だけのリスト、味方だけのリストの3種類を切り替えます。

●方向キー上下でキャラクター選択



◎ボタンを押すと選んだキャラクターの状態画面、■ボタンを押すと戦闘画面に移ります。

■インターバル画面の見かたと操作



インターバル画面は戦闘前や各話の間で表示されます。ここでは各話の間で表示されるインターバル画面をメインに解説していきます。戦闘前のインターバルでは「寄り道」で道具や装備を買えないことに注意してください。

→戦闘前インターバルの「編成」は11ページ参照

●予定入力
（各話の間のインターバル）



各キャラクターの予定を 決めます。予定の内容によって異なるパラメータが成長します。

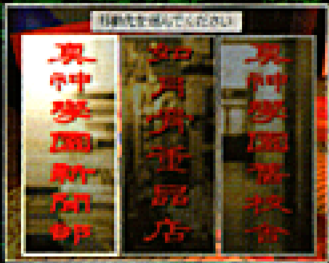
→詳しくは33ページ参照

●あらすじ



ここまでのあらすじが確認できます。⊗ボタンでインターバル画面に戻ります。コンフィグ（P.38）でオートロードをオンにしておくと、ゲーム再開時にも自動的にあらすじが流れます。

●寄り道
（各話の間のインターバル）



「真神学園新聞部」「如月骨董品店」「真神学園旧校舎」へ行けます。「如月骨董品店」で装備、道具が買えます。

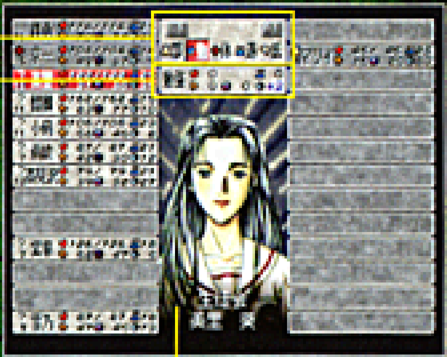
●セーブ/ロード メモリーカードへデータ保存とロードをします。→詳しくは6ページ参照

●コンフィグ →詳しくは38ページ参照

●ゲームを続ける 次の話に進みます。戦闘前のインターバルでは「戦闘開始」になります。

■予定入力について

コマンド
予定の影響



メニューバーが示すキャラクターのフルネーム、グラフィックと所属する部活が表示されます。

予定入力画面では、各キャラクターの行動予定を決められます。予定を決めるキャラクターにメニューバーを合わせ、L1ボタンとR1ボタンで[部活][勉強][休息][遊び][話す]のいずれかを選択してください。ここで◎ボタンを押せば予定が設定されます。

仲の良いキャラクター同士や、仲の悪いキャラクター同士で同じ予定を行なうと、パラメータの増減量が変化します。仲の良いキャラクターが同じ予定を行うとパラメータの伸びがよくなります。

[部]部活

部活動を行います。キャラクターごとに異なった能力が変化します。

[勉]勉強

勉強をします。主に精神力がアップします。

[休]休息

休息します。主に生命力がアップします。

[遊]遊び

遊びに行きます。主に行動力がアップします。

[話]話す

キャラクターと会話をします。

受け応えでキャラクターの感情が変化します

[話]を選ぶとキャラクターが主人公へ質問をしてきます。3種類のいずれかを選んで返答してください。このときに選んだ返答によって、主人公に対する好感度が変化します。



■寄り道[真神学園新聞部]



[寄り道]の[真神学園新聞部]を選ぶと新聞を見ることができます。アドベンチャー中に真神新聞を入手すると、その新聞を読むことができます。新聞の号数選択メニューで見たい新聞を◎ボタンで選択してください。

アドベンチャー部の進めかたによって、新聞が欠番になってしまう場合があります。キャラクターの話をできるだけ聞くようにしましょう。



新聞の号数選択メニュー





- 方向キーでスクロール（◎ボタンを押しているとスピードアップ）
- R1ボタンで拡大表示
- L1ボタンで縮小表示
- L2ボタン、R2ボタン、◉ボタンのいずれかで左上と右下の表示が消える
- ⊗ボタンで号数選択メニューに戻ります

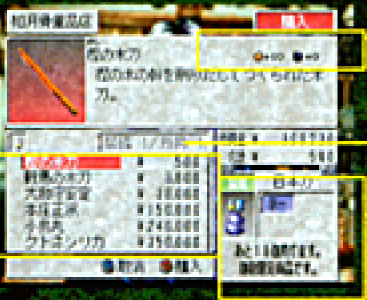
■寄り道[如月骨董品店]



2話をクリアすると、[如月骨董品店]では装備や道具の購入や売却ができます。商品を購入するには、メインメニューから「購入」を選び、装備一括購入／道具一括購入／キャラクター別装備購入のいずれかを選択してください。

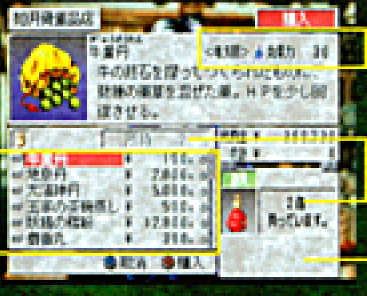
- メインメニュー
- 装備一括購入／道具一括購入／キャラクター別装備購入（36ページ参照）の選択メニュー

■装備一括購入画面／道具一括購入画面の見かたと操作



購入可能な装備品の一覧（価格が青字のものは、値段が定価よりも安くなっている商品）

- 属性（21ページ参照）
- 装備するのに必要な個数／攻撃力・防御力への影響
  ➔個数については36ページ参照
- キャラクターが装備している数／所持している数
- 装備可能キャラクター名
- 装備袋に入れられる残りの数
- 個数限定商品の表示



購入可能な道具の一覧（価格が青字のものは、値段が定価よりも安くなっている商品）

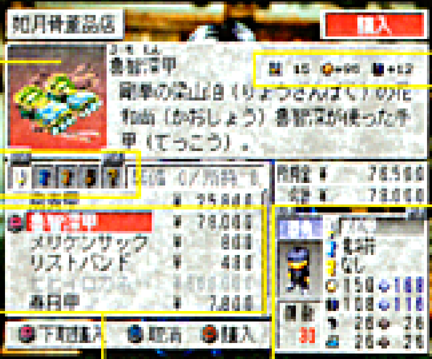
- 属性（21ページ参照）／生命力または行動力への効果
- 所持している数
- 個数限定商品の表示

・L2ボタン／R2ボタンで切り替え
・方向キー上下で選択
・方向キー左右で個数決定（道具購入時のみ）
・◎ボタンで購入
・⊗ボタンでキャンセル

個数限定商品について

通常の商品は99個まで購入できますが、個数限定商品は一定の数を購入すると売り切れになります。

■キャラクター別装備購入画面の見かたと操作



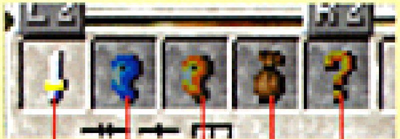
装備品グラフィック
説明

属性（21ページ参照）
装備に必要な倒数
／攻撃力・防御力への影響

対象キャラクター名
装備変更後のパラメータ
◆青字はアップ
◆赤字はダウン
現在の倒数

装備可能商品一覧
（価格が青字のものは、値段が定価よりも安くなっている商品です。
下取りでしか買えない商品は商品名の左に◙が表示されます。）

●購入品目変更メニュー



武器　装備品　道具　福袋

L1ボタンまたはR1ボタンで購入品目を変更できます。変更するごとに装備可能商品一覧が変わりますので、購入したい商品を方向キーで指定して◎ボタンまたは◙ボタン（下取り購入時）を押してください。

・L1ボタン／R1ボタンで切り替え
・L2ボタン／R2ボタンで購入品目変更
・方向キー上下で選択
・方向キー左右で個数決定（道具購入時のみ）
・◙ボタンで現装備品売却後に購入
・◎ボタンで購入
・⊗ボタンでキャンセル



●倒数について

武器によっては、装備するキャラクターが一定数以上の敵を倒していないと装備できないものがあります。倒数表示を確認してください。

■寄り道[真神学園旧校舎]



3話以降、旧校舎から地下の洞くつへ降下できるようになります。仲間の経験値アップや資金稼ぎに利用しましょう。5フロアをクリアすると、元のインターバル画面へ戻るか、続けて挑戦するかが決められます。



●クリアしたフロアの先から再挑戦可能

2度目以降は以前にクリアしているフロアの次の階から挑戦できます。地下1階から再挑戦することもできます。



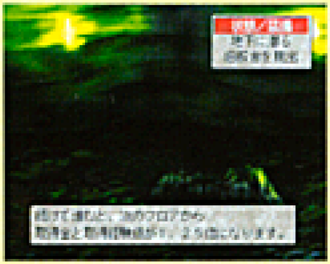
←編成画面(11ページ参照)で挑戦するキャラクターを決めます。1～10人のチームを組んでください。



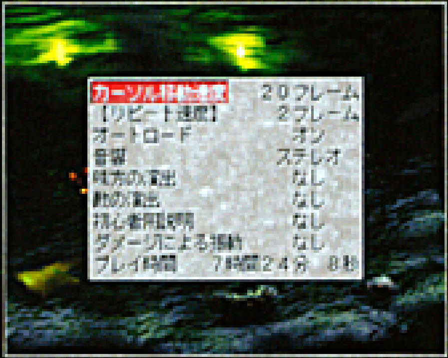
←5フロアをクリアするまでは道具の購入やセーブができないので注意しましょう。

●連続して次の5フロアへ挑戦すると

脱出せずに次の5フロアへ挑戦すると、獲得する経験値や賞金額がアップします。連続挑戦することにアップする率は高くなっていきます。



■コンフィグ設定について



インターバル画面、または戦闘画面のコマンドメニューから「コンフィグ」を選ぶと、左のようなコンフィグメニューが表示されます。メニューバーを上下に動かして、設定したい項目で◎ボタンを押すと設定内容が変更できます。ただし、数値は方向キーの左右で変更します。すべての設定が終わったら、⊗ボタンでメニューを閉じてください。

●カーソル移動速度

方向キーを押したままにしてから、カーソルが一定スピードで動き出すまでの時間を設定します。0～40フレームまでが設定可能で、数値が少ないほど短時間でカーソルが動き出します。初期設定は20フレームです。

●リピート速度

方向キーを押したままにしておいた状態でのカーソル移動スピードを設定します。0～40フレームまでが設定可能で、数値が少ないほど移動速度が速くなります。初期設定は2フレームです。

●オートロード

「オン」にしておくと電源を入れたときにメモリーカードの最新データを自動でロードします。

●音響

「ステレオ」と「モノラル」を切り替えます。

●味方の演出

味方が技を使ったときに演出を行うか否かを設定します。

●敵の演出

敵が技を使ったときに演出を行うか否かを設定します。

●初心者用説明

「あり」にしておくと戦闘中に操作方法に関する説明が表示されます。

●ダメージによる振動

アナコンを使っている場合、「あり」にしておくと味方キャラクターがダメージを受けたときにコントローラが振動します。

使用上のご注意

●このディスクは家庭用ビデオゲーム・コンピュータ"PlayStation"専用のソフトです。他の機種でお使いになると、機器等の故障の原因や耳等の身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●このディスクは NTSC | J マークあるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の"PlayStation"にのみ対応しています。海外仕様の"PlayStation"では使用できません。●「解説書」および"PlayStation"本体の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい使用方法でご愛用ください。

●このディスクを"PlayStation"本体にセットする場合は、必ずレーベル面(タイトル等が印刷されている面)を上にしてください。また、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後"PlayStation"本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●ディスクは両面とも、指紋、汚れ、傷等をつけないように取り扱ってください。またシール等を貼付したり、鉛筆、ペン等で文字や絵を書かないでください。●ディスクが汚れた時はメガネふきのような柔らかい布で、内周から外周に向かって放射状に軽く拭き取ってください。その時、レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤等で補修されたディスクは誤作動の原因になりますので絶対に使用しないでください。●直射日光のあたる場所、暖房機器の近く等高温の所には保管しないでください。また、湿気の多い所も避けてください。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損等に関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。

●"PlayStation"本体をスクリーン投影方式のテレビ(プロジェクション・テレビ)には絶対接続しないでください。残像光量による画面焼けが生じることがあります。●ソフトによってはメモリーカードが必要な場合があります。「解説書」で確認してください。

健康上のご注意

●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。また、プレイ中の画面を見ていてこのような症状が起きた場合は、すぐに中止し医師の診察を受けてください。



SLPS 01432~3